

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

## Compétences *LdB p. 41/p. 71*

| Connaissance | |
|---|---|
| Bureaucratie | 10 % |
| Culture artistique* | 10 % |
| Langue maternelle* | ÉDU x5 % |
| Langues* | 00 % |
| Mythe de Cthulhu | 00 % |
| Sciences de la terre* | 00 % |
| Sciences de la vie* | 00 % |
| Sciences formelles* | 00 % |
| Sciences humaines* | 00 % |
| Sciences occultes | 05 % |
| **Savoir-faire** | |
| Bricolage | 20 % |
| Criminalistique | 00 % |
| Hypnose | 05 % |
| Médecine | 05 % |
| Métier* | 05 % |
| Photographie | 10 % |
| Pratique artistique* | 05 % |
| Premiers soins | 30 % |
| Psychanalyse | 00 % |
| Survie | 00 % |
| **Sensorielle** | |
| Bibliothèque | 25 % |
| Discrétion | 10 % |
| Dissimulation | 15 % |
| Écouter | 25 % |
| Orientation | 10 % |
| Pister | 10 % |
| Psychologie | 05 % |
| Se cacher | 10 % |
| Trouver Objet Caché | 25 % |
| Vigilance | 25 % |
| **Influence** | |
| Baratin | 05 % |
| Contacts & Ressources | 10 % |
| Crédit | 15 % |
| Imposture | 00 % |
| Interroger | 10 % |
| Jeu* | 10 % |
| Négociation | 05 % |
| Perspicacité | INT x2 % |
| Persuasion | 15 % |
| Savoir-vivre | ÉDU x2 % |
| **Action** | |
| Armes à feu* | 20 % |
| Armes blanches* | 20 % |
| Armes exotiques* | 00 % |
| Artillerie* | 15 % |
| Athlétisme | 15 % |
| Conduite* | 20 % |
| Corps à corps* | DEX x 2 % |
| Équitation | 05 % |
| Navigation | 00 % |
| Piloter* | 00 % |

Illustration : Mariusz Gandzel • Maquette : Christian Grussi • Editions Sans Détour 2011 • www.sans-detour.com

## Statistiques des PNJ *LdB p. 206/ p.306*

| | Faibles | Ordinaires | Supérieurs |
|---|---|---|---|
| Carac. Principale | 14 | 16 | 18 |
| Carac. Moyenne | 10 | 12 | 14 |
| Attribut Moyen | 60 % | 70 % | 80 % |
| Points de Vie | 8 | 12 | 16 |
| Impact | -2 | 0 | +2 |
| Sa spécialité | 50 % | 75 % | 90 % |
| *Catégories de compétences* | | | |
| - Principale | 50 % | 50 % | 75 % |
| - Secondaire | 25 % | 50 % | 50 % |
| - Usuelle | 25 % | 25 % | 50 % |
| - Usuelle | 10 % | 25 % | 25 % |
| - Faible | 10 % | 10 % | 25 % |

## Vitesses de déplacement *LdB p. 34 / p.68*

| | | |
|---|---|---|
| **Marcher** | 5 m/round | catégorie de vitesse x 1 |
| **Courir** | 10 m/round | catégorie de vitesse x 2 |
| **Sprinter** | 20 m/round | catégorie de vitesse x 3 |

## Douleur *LdB p. 98 / p. 147*

***Douleurs Brusques***
- **Douleur vive** Perd sa prochaine phase d'action et -10 % à toutes les actions du personnage
- **Douleur aiguë** Perd sa prochaine phase d'action et -20 % à toutes les actions du personnage

***Douleurs Lancinantes***
- **Douleur sourde** -10 % à toutes ses actions
- **Douleur intense** -20 % à toutes ses actions

## États de santé *LdB p. 95 / p. 143*

| | |
|---|---|
| **Apathique** | -10 % à toutes ses actions |
| **Aphone** | -20 % à la catégorie de compétences *Influence* |
| **Assourdi** | -20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication |
| **Aveuglé** | -20 % aux catégories *Action, Savoir-faire* et *Sensorielles* (exception faite de la compétence Écouter), et -10 % à la catégorie Influence |
| **Désorienté** | -10 % aux compétences des catégories *Sensorielle* et *Savoir-faire* |
| **Engourdi** | -20 % à toutes ses actions |
| **Épuisé** | -20 % à la catégorie de compétences *Action* et -10 % à toutes les autres |
| **Étourdi** | -20 % à toutes ses actions |
| **Fatigué** | -10 % à la catégorie de compétences *Action* |
| **Fiévreux** | -20 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute |
| **Hébété** | -20 % aux catégories de compétences *Connaissance* et *Savoir-faire* |
| **Inconscient** | Toute attaque au corps à corps est automatiquement un coup critique |
| **Irrité** | -10 % aux catégories de compétences *Action* et *Influence* |
| **Nauséeux** | -10 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute |
| **Paralysé** | Ne peut utiliser aucune compétence physique |
| **Vomissement** | Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round. En cas d'attaque, il sera automatique *Pris au dépourvu* |

## Chocs psychologiques *LdB p. 104 / p. 154*

| D100 | Choc | L'investigateur… |
|---|---|---|
| 01-05 | **Prostration** | … reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps |
| 06-15 | **Évanouissement** | … perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps |
| 16-30 | **Amnésie partielle** | … ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur. |
| 31-50 | **Perte de coordination** | … subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il a du mal à cordonner ses mouvements et ses pensées |
| 51-70 | **Panique** | … subit un malus de -10 % à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur |
| 71-85 | **Crise hystérique** | … subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente |
| 86-95 | **Fuite irrationnelle** | … fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps |
| 96-00 | **Crise de démence** | … perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des *Coups furieux* |

## Signification des points d'Aplomb *LdB p. 102 / p. 152*

| Points | L'investigateur… |
|---|---|
| 1 | ... a déjà été confronté à des situations horribles |
| 2 | ... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant |
| 4 | ... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre |
| 6 | ... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irréelle |
| 8 et + | ... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir ! |

## État de Santé Mentale *LdB p. 101 / p. 150*

| Score de SAN | L'investigateur est… |
|---|---|
| **SAN initiale** | Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur |
| **Moitié** | -10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde… |
| **Quart** | -20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, asocial, ou simplement bizarre |
| **5 points ou moins** | Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société |
| **0 points** | Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien |

## Quels attributs pour quelles compétences ? *LdB p. 75 / p.119*

| | |
|---|---|
| **Connaissance** | Connaissance, Intuition |
| **Savoir faire** | Connaissance, Intuition, Agilité |
| **Sensorielle** | Intuition |
| **Influence** | Connaissance, Prestance |
| **Action** | Agilité, Connaissance, Puissance |

## Les règles qui prévalent en toutes circonstances

- **Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours**
- **Une action impossible échoue toujours**
- **Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence**
- **Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut**
- **Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale**
- **Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur**

## Niveaux de compétence *LdB p. 192/p. 292*

| | |
|---|---|
| Amateur | 25 % |
| Professionnel | 50 % |
| Expert | 75 % |

## Niveaux d'adversité *LdB p. 74 / p.118*

| Adversité | Niveau | Exemple de PNJ |
|---|---|---|
| **Faible** | 10 % | Un néophyte ou un individu facile à convaincre |
| **Modérée** | 25 % | Un amateur ou individu réticent |
| **Importante** | 50 % | Un professionnel ou individu qui a les idées bien arrêtées |
| **Forte** | 75 % | Un expert ou une personne butée |
| **Intense** | 90 % | Un génie ou fanatique religieux |

## Test simple *LdB p. 71 / p. 116*

Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

## Test en opposition *LdB p. 71 / p. 116*

Chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure qualité l'emporte.

## Cumul des bonus *LdB p. 72 / p. 117*

À partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les **modificateurs cumulés dépassent +20 %** (deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une **réussite automatique**. Il en est de même si le total des bonus et du niveau de compétence dépasse 100 %.

## Cumul des malus *LdB p. 72 / p. 117*

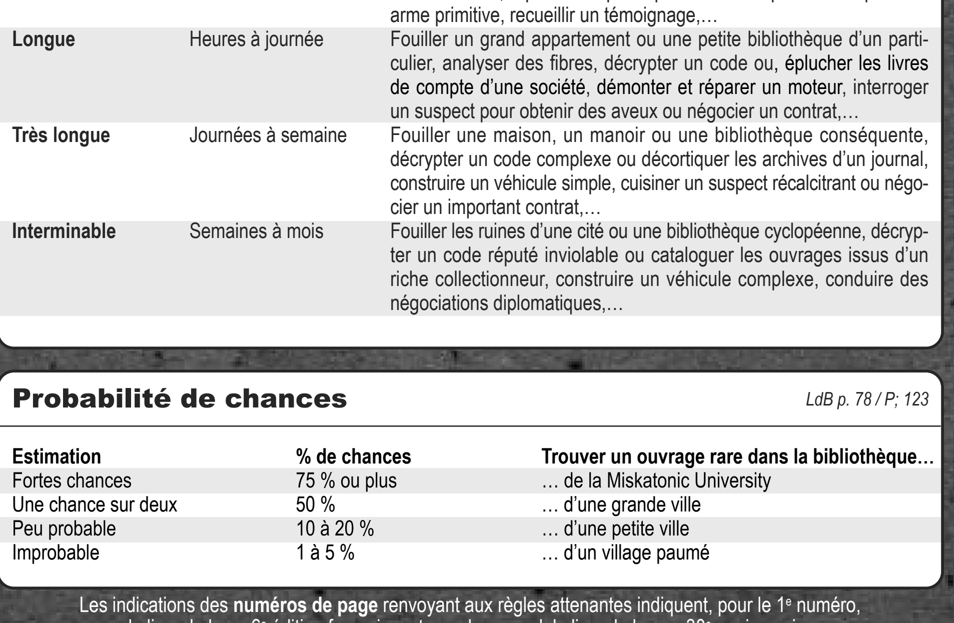
Si les **modificateurs cumulés dépassent -20 %** (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une **réussite spéciale**. En cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

## Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire ? *LdB p. 34 / p. 68*

| Carac. | Attribut | |
|---|---|---|
| FOR | Puissance | Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu au-dessus du vide,… |
| CON | Endurance | Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,… |
| INT | Intuition | Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension,… |
| DEX | Agilité | Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper un objet qui tombe,… |
| APP | Prestance | Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,… |
| TAI | Corpulence | Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière des objets,… |
| ÉDU | Connaissance | Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,… |
| POU | Volonté | Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,… |

## Circonstances *LdB p. 72 / p.117*

| Mod. | Circonstances | Exemples |
|---|---|---|
| **-20 %** | **Exécrables** | Tirer de nuit sur cible mobile, crocheter la serrure d'un coffre-fort, repérer un individu perdu en plein blizzard, écouter une conversation dans une usine assourdissante, avancer sur une corniche glissante, utiliser une batterie de cuisine pour faire une analyse chimique délicate,… |
| **-10 %** | **Mauvaises** | Tirer de nuit sur cible, crocheter une serrure particulièrement bien conçue, repérer un individu dans une foule, écouter une conversation dans une soirée animée, progresser sur un terrain boueux, utiliser un couteau de chasse en lieu et place d'un scalpel,… |
| **+10 %** | **Favorables** | Tirer sur cible immobile, crocheter une serrure de qualité médiocre, repérer un individu de 2,20 m dans une foule, escalader un mur avec de nombreuses prises, utiliser un tournevis de précision pour réparer une montre,… |
| **+20 %** | **Optimales** | Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, crocheter une serrure primitive, repérer un individu dans un bar presque vide, escalader une paroi qui forme un escalier naturel, avoir à disposition un laboratoire moderne pour faire des analyses,… |



## L'échelle temporelle *LdB p. 80 / p. 125*

| Dénomination | Durée | Actions usuelles |
|---|---|---|
| **Immédiate** | Secondes à minute | Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,… |
| **Rapide** | Minutes à heure | Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage,… |
| **Longue** | Heures à journée | Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, éplucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,… |
| **Très longue** | Journées à semaine | Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négocier un important contrat,… |
| **Interminable** | Semaines à mois | Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des négociations diplomatiques,… |

## Probabilité de chances *LdB p. 78 / P; 123*

| Estimation | % de chances | Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque… |
|---|---|---|
| Fortes chances | 75 % ou plus | … de la Miskatonic University |
| Une chance sur deux | 50 % | … d'une grande ville |
| Peu probable | 10 à 20 % | … d'une petite ville |
| Improbable | 1 à 5 % | … d'un village paumé |

Les indications des **numéros de page** renvoyant aux règles attenantes indiquent, pour le 1e numéro, le livre de base 6e édition française, et pour le second, le livre de base - 30e anniversaire

## Round

**Déclaration d'intention**
Dans l'ordre croissant d'initiative

↓

**Phase 1**
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

**Phase 2**
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

**Nouveau round**

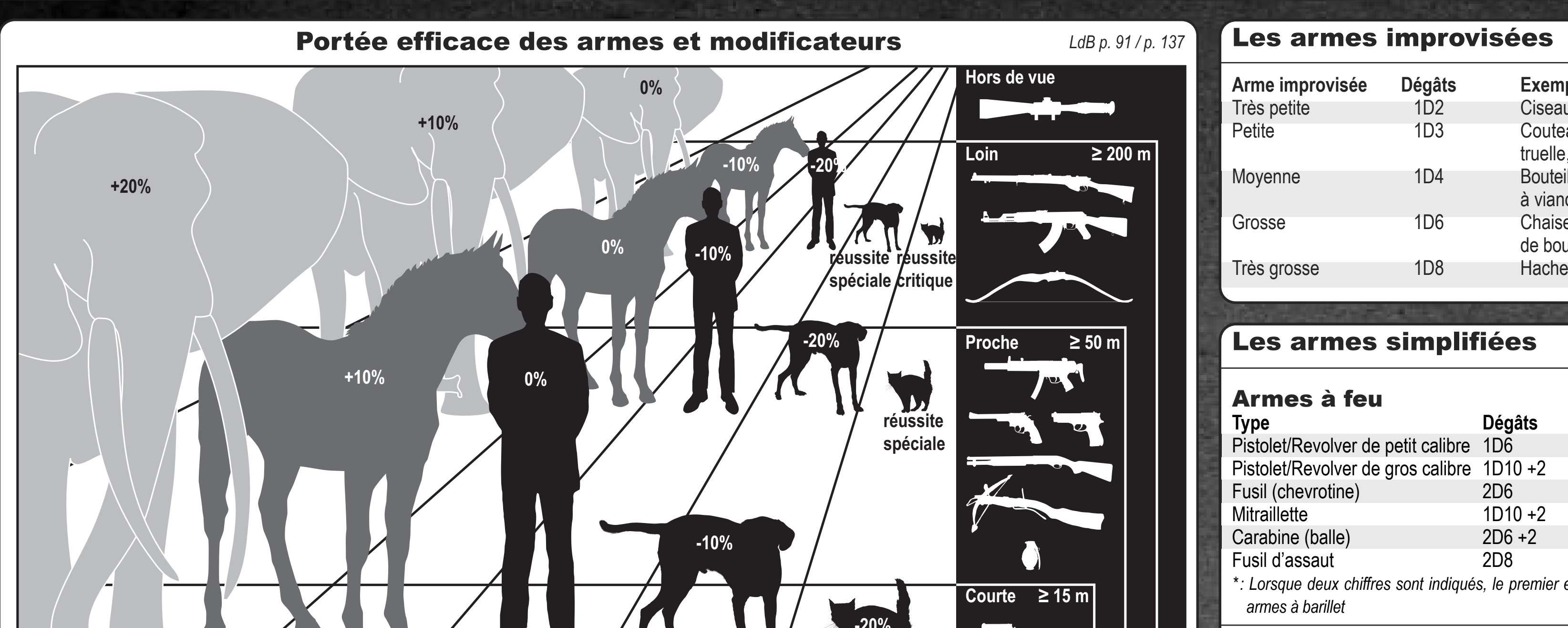
**Changement d'intention**
-20 % à l'action

**Surpris**
Perte de la première phase d'action. Ne peut agir qu'à la seconde

**Pris au dépourvu**
Ne peut agir qu'au round suivant

**Action gratuite**
Action supplémentaire en cas de réussite particulière

## Portée efficace des armes et modificateurs *LdB p. 91 / p. 137*




## Qualité de réussite en combat *LdB p. 86 / p. 131*

***Attaque***

**Maladresse :** Le personnage perd son arme, blesse un allié, est déséquilibré,...

**Réussite spéciale :** Une zone particulièrement sensible a été touchée : **Dégâts maximisés + Douleur vive**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -10 %

**Réussite critique :** Le coup a touché une zone vitale : **Dégâts maximisés + Douleur aiguë**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -20 % + **Hémorragie**

***Défense (esquive ou parade)***

**Maladresse :** Considérée comme une réussite spéciale de l'adversaire

**Réussite spéciale : Défense supplémentaire** (**action gratuite**) contre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin du round suivant

**Réussite critique : Contre-attaque**. Cette attaque supplémentaire qui est une **action gratuite** a lieu immédiatement. L'adversaire ne peut se défendre qu'en renonçant à une autre action (s'il en a encore la possibilité) et il subit le malus de -20 %

## Possibilités d'action dans un round *LdB p. 83 / p. 128*

- **Attaquer**
- **Se défendre**
- **Se déplacer**
- **Exécuter une action gratuite**
- **Faire autre chose.** Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc.

## Empoignades *LdB p. 89 / p. 136*

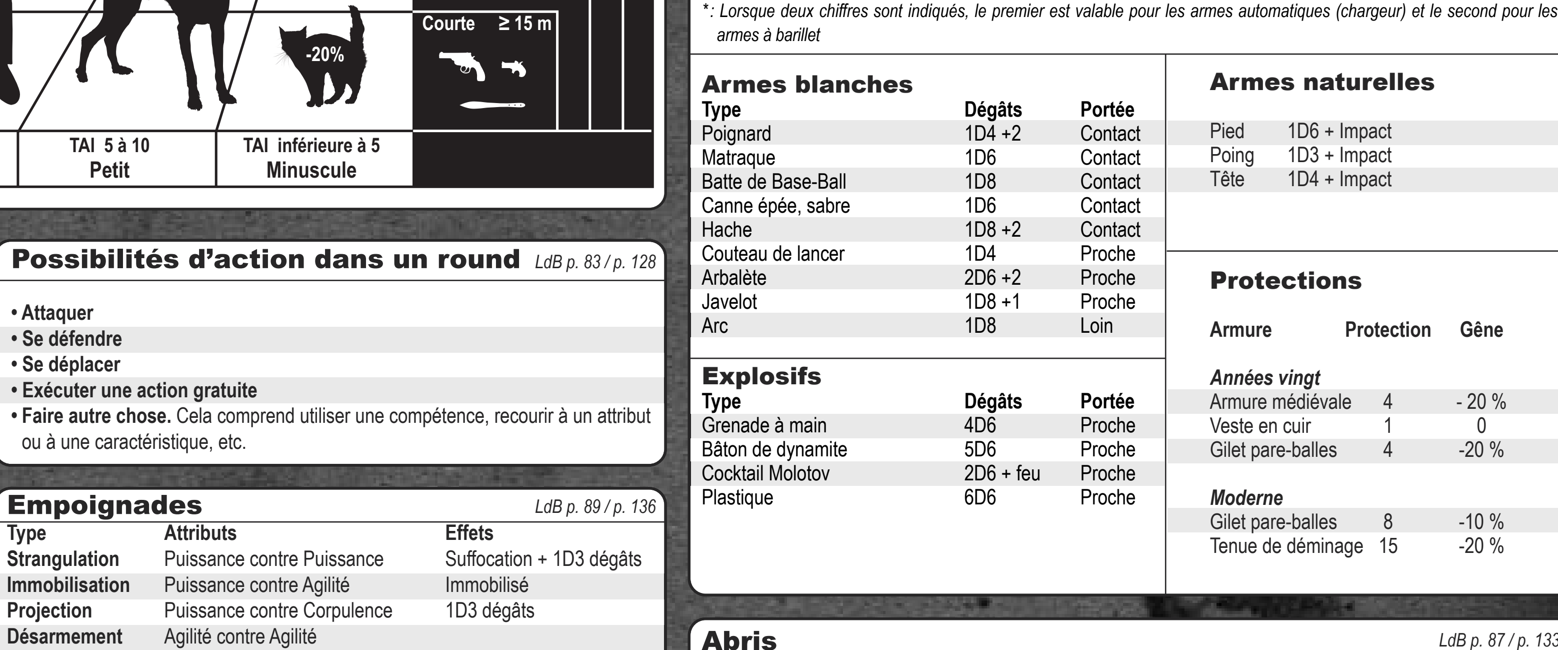
| Type | Attributs | Effets |
|---|---|---|
| **Strangulation** | Puissance contre Puissance | Suffocation + 1D3 dégâts |
| **Immobilisation** | Puissance contre Agilité | Immobilisé |
| **Projection** | Puissance contre Corpulence | 1D3 dégâts |
| **Désarmement** | Agilité contre Agilité | |
| **Torsion** | Puissance contre Puissance | |

## Arts martiaux *LdB p. 89 / p. 136*

- **Coup violent :** Les dégâts à mains nues sont doublés
- **Coup douloureux :** Dégâts normaux + douleur vive
- **Manœuvre de lutte :** Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites

## Les armes improvisées *LdB p. 88,93 / p. 135,141*

| Arme improvisée | Dégâts | Exemple |
|---|---|---|
| Très petite | 1D2 | Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,… |
| Petite | 1D3 | Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,… |
| Moyenne | 1D4 | Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,… |
| Grosse | 1D6 | Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,… |
| Très grosse | 1D8 | Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,… |



## Les armes simplifiées *LdB p. 93 / p. 141*

### Armes à feu

| Type | Dégâts | Portée | Cadence | Chargeur* |
|---|---|---|---|---|
| Pistolet/Revolver de petit calibre | 1D6 | Courte | 3 | 8/6 |
| Pistolet/Revolver de gros calibre | 1D10 +2 | Proche | 3 | 10/6 |
| Fusil (chevrotine) | 2D6 | Proche | 2 | 2 |
| Mitraillette | 1D10 +2 | Proche | 5 | 30 |
| Carabine (balle) | 2D6 +2 | Loin | 4 | 8 |
| Fusil d'assaut | 2D8 | Loin | 5 | 30 |

**: Lorsque deux chiffres sont indiqués, le premier est valable pour les armes automatiques (chargeur) et le second pour les armes à barillet*

### Armes blanches

| Type | Dégâts | Portée |
|---|---|---|
| Poignard | 1D4 +2 | Contact |
| Matraque | 1D6 | Contact |
| Batte de Base-Ball | 1D8 | Contact |
| Canne épée, sabre | 1D6 | Contact |
| Hache | 1D8 +2 | Contact |
| Couteau de lancer | 1D4 | Proche |
| Arbalète | 2D6 +2 | Proche |
| Javelot | 1D8 +1 | Proche |
| Arc | 1D8 | Loin |

### Armes naturelles

| | |
|---|---|
| Pied | 1D6 + Impact |
| Poing | 1D3 + Impact |
| Tête | 1D4 + Impact |

### Explosifs

| Type | Dégâts | Portée |
|---|---|---|
| Grenade à main | 4D6 | Proche |
| Bâton de dynamite | 5D6 | Proche |
| Cocktail Molotov | 2D6 + feu | Proche |
| Plastique | 6D6 | Proche |

### Protections

| Armure | Protection | Gêne |
|---|---|---|
| ***Années vingt*** | | |
| Armure médiévale | 4 | - 20 % |
| Veste en cuir | 1 | 0 |
| Gilet pare-balles | 4 | -20 % |
| ***Moderne*** | | |
| Gilet pare-balles | 8 | -10 % |
| Tenue de déminage | 15 | -20 % |

## Abris *LdB p. 87 / p. 133*

| Type d'abri | Exemple | Au corps à corps* | À distance |
|---|---|---|---|
| Abri léger | Debout derrière un muret | — | -10 % |
| Abri important | Debout derrière un arbre | -10 % | -20 % |
| Abri très important | Accroupi derrière un tas de sacs de sable | -20 % | Réussite spéciale |

** Concerne également les attaques à distance effectuées à bout portant*

# La Quête d'IRA, non ?




Éditions Sans-Détour



# Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

## Le scéanrio

**Auteur :** Scénario de Sylvain Plagne. Écrit à Dublin en août 2008.
Relecture et conseils de Samuel Tarapacki
Titre de Gregory Molle
**Testeurs :** Olivier, Sophie, Hugues, et Sperantza

**Relecture** : Elise Lemai
**Recherche photographique** : Christian Grussi
**Illustration d'H.P. Lovecraft :** Loïc " Greencat " Muzy
**Illustration du profond :** El Théo

**Errata :** L'illustration de souterrain en page 388 de *L'Appel de Cthulhu* 30e anniversaire est d'Anthony "Yno" Combrexelle

## L'écran

**Illustration :** Mariusz Gandzel
**Maquette :** Christian Grussi

Imprimé en Espagne • INO-reproducciones

ISBN : 978-2-917994-36-8
Édition et dépôt légal : septembre 2011

WWW.SANS-DETOUR.COM



## Scénario

# La Quête d'IRA, non ?

Où les investigateurs sont confrontés au Mythe,
mais également au climat terroriste qui règne dans l'Irlande des années 20.

## En quelques mots...

Dublin, Décembre 1920. Les investigateurs vont rencontrer par hasard un Irlandais hagard et grièvement blessé, qui a réussi à échapper à la fois aux geôles de l'armée anglaise et à un groupe de Profonds. Ils seront très rapidement confrontés à l'armée terroriste irlandaise, l'IRA, qui va les tester sur une mission de confiance : la récupération d'armes cachées dans un café particulièrement surveillé par l'armée anglaise en guerre contre l'IRA, le Cairo Cafe.
Cette mission réalisée, les investigateurs accompagnent l'IRA dans une opération de libération de prisonniers irlandais dans les sous-sols du Château de Dublin. A cette occasion, ils vont être témoins d'un rituel occulte mené par un militaire de l'armée Britannique, le Capitaine Serbeth. Le Capitaine a en effet profité du solstice d'hiver pour réveiller la « Créature de la Boyne » qui dormait dans son tombeau de Newgrange, à quelques kilomètres au nord de Dublin. Les investigateurs vont s'y rendre pour l'affrontement final. Ils augmenteront leur chance de remporter le combat s'ils se sont intéressés au folklore irlandais et en particulier à un manuscrit contemporain du *Livre de Kells*.

## Implication des investigateurs

Les investigateurs vont s'intéresser, soit de leur propre initiative, soit sur la demande d'une de leurs connaissances, à des souterrains de Dublin. Lors de l'exploration souterraine, ils vont rencontrer un Irlandais en fuite et mettre la main dans un engrenage qui va les confronter à l'Armée Républicaine Irlandaise (IRA). Ils mèneront alors un double objectif : repousser des créatures du Mythe, tout en résistant avec l'IRA à l'occupant anglais. S'ils ne sont pas familiers avec la cause irlandaise, le scénario est l'occasion qu'ils la découvrent, et réagissent selon leur propre histoire (un journaliste peut avoir envie de la médiatiser, un écrivain de la raconter, etc.).

## Enjeux et récompenses

- Ne pas prendre de balles perdues lors des affrontements sanglants entre les activistes irlandais de l'IRA et les paramilitaires anglais « Black & Tans ». Le climat qui sévit à Dublin est extrêmement délétère et le moindre contrôle de police peut très rapidement dégénérer. Les investigateurs vont rapidement comprendre que même si la Grande Guerre est finie, il reste des conflits armés en Europe.
- Démasquer l'adorateur de Dagon qui se cache derrière l'impitoyable Capitaine des Black & Tans, le Capitaine Serbeth. Lors de leur première rencontre avec Serbeth, les investigateurs auront soit affaire à lui en tant que soldat pourchassant des Irlandais, soit en tant qu'adorateur de Dagon cherchant à réveiller la Créature de la Boyne. Ils ont donc deux adversaires en un.
- Rendormir ou combattre la Créature de la Boyne. Le Capitaine Serbeth va probablement réussir à la réveiller lors du solstice d'hiver, le 21 décembre. Il faudra donc affronter la Créature. Un javelot magique (la Gae Bolga) ou un sortilège contenu dans le *Livre de Seán* pourront les y aider. Au final, les investigateurs auront peut-être l'opportunité d'être mis sur la piste d'un artefact puissant permettant de contrer des Serviteurs de Dagon : l'anneau de Cuchulainn.

## Ambiance

Le contexte de guerre civile est inhabituel et va être un facteur de stress permanent pour les investigateurs. Chaque contrôle de police peut mal tourner, surtout s'ils sont accompagnés de membres de l'IRA. L'excellent film *Le vent se lève* de Ken Loach donne une bonne idée de la férocité de la période en général, et des Black & Tans en particulier.
Le scénario mêle par ailleurs en permanence le contexte politique et des événements qui ont eu lieu il y a plusieurs millénaires et qui appartiennent à la culture celte irlandaise.
Le titre du scénario fait référence à un écrit de HP Lovecraft, le gardien saura-t-il le retrouver ?

## A l'affiche

### L'IRA

Dans l'Irlande des années 20, le conflit entre les Anglais et les Irlandais est une véritable guerre, surtout depuis qu'il a pris une forme terroriste avec la création de l'IRA et l'arrivée des forces paramilitaires anglaises très redoutées : les « Black & Tans ». Les investigateurs verront au travers de l'IRA une complication supplémentaire dans leurs pérégrinations pour comprendre ce qu'il se passe dans les sous-sols de Dublin, mais cette organisation terroriste peut s'avérer également une aide logistique précieuse.

### Le Livre de Seán

Contemporain du fameux *Livre de Kells*, le *Livre de Seán* fait partie des ouvrages très rares cachés dans la Bibliothèque de Trinity College, à Dublin. Il détaille notamment la lutte entre le héros mythique Cuchulainn et une Créature maléfique, combat qui se conclut par le contrôle de la Créature, qui dort depuis dans son tombeau du Palais de la Boyne (l'actuel site préhistorique de Newgrange).

### Le Capitaine Serbeth

Cet ancien militaire pervers s'est reconverti en Black & Tans, ce qui lui permet d'assouvir ses deux penchants : son sadisme dans la torture de prisonniers irlandais et ses recherches sur le Culte de Dagon dont il est un adorateur. Il a travaillé sur le *Livre de Seán* et, encouragé par ses alliés, quelques Profonds vivant sous Dublin, il s'apprête à réveiller la Créature de la Boyne.

### La Créature de la Boyne

Sorte de crapaud géant aux allures humaines, il a été repoussé par un groupe de Druides il y a plus de quatre mille ans. Il est enfoui dans la terre depuis, sous la chambre funéraire du tombeau de Newgrange. Il n'attend qu'une chose : que quelqu'un le réveille lors d'un solstice d'hiver, période propice qui laisse entrer la lumière dans la chambre funéraire, sous laquelle il est enterré.



## Fiche technique

| | |
|---|---|
| **Investigation** | ●●○○○ |
| **Action** | ●●●○○ |
| **Exploration** | ●●●○○ |
| **Interaction** | ●●●○○ |
| **Mythe** | ●●●●○ |
| **Style de jeu** | **Horreur Lovecraftienne** |
| **Difficulté** | Débutant |
| **Durée estimée** | 🕗🕗🕗🕗 |
| **Nombre de joueurs** | 🚹🚹🚹🚹 |
| **Type de personnages** | Explorateurs |
| **Époque** | 1920 |

# L'Irlande de 1920

Après des périodes difficiles au XIXe siècle (famines, émigration vers les Etats-Unis), le début du XXe siècle est marqué par un retour de la cause indépendantiste irlandaise. Le Sinn Féin a été créé en 1905, et l'une de ses déclinaisons armées, l'Irish Citizen Army de James Connoly, tente un coup de force lors d'une insurrection à Pâques 1916. Elle est écrasée mais renforce la légitimité du Sinn Féin, qui sort politiquement vainqueur d'une élection en 1918 et proclame du même coup l'indépendance et l'instauration d'un parlement (baptisé le Dail Eireann). Les Britanniques souhaitent mettre un terme à ce mouvement indépendantiste et dès lors, le ton va se durcir, opposant les RIC britanniques aux résistants de tous bords, notamment ceux qui se sont organisés depuis 1919 dans la toute nouvelle IRA (Irish Republican Army).

Michael Collins est un élu du Sinn Féin qui a participé à l'insurrection de 1916. Au moment du scénario, il a mis en place un important réseau d'espions qui lui permettent d'éviter de retourner en prison. Il dispose de moyens importants. Il est réputé parcourir Dublin et ses environs à vélo, et les Britanniques rêvent de lui mettre la main dessus (sa tête est d'ailleurs mise à prix 10.000 livres sterling). Enfin, il dispose de quelques espions (des dactylos en particulier) au sein même de l'organisation britannique, au Château de Dublin. C'est à lui qu'on doit la mise en place des attentats contre le Gang du Caire en novembre 1920 (voir l'encadré « Black & Tans »).

## Monnaie

12 pence (« d ») = 1 shilling (« s »)
20 shillings = 1 livre (« £ »)

## Linguistique

La majeure partie des individus rencontrés parlent anglais. Certains peuvent échanger en irlandais, ce qui complique la vie des investigateurs si aucun ne maîtrise cette langue. Enfin, certains baroudeurs, comme Leopold, parlent une langue rare issue de l'irlandais, le shelta. C'est une sorte de patois qu'ils peuvent utiliser pour échanger sans risque d'être compris par les Anglais (ou par les investigateurs).

## Quelques mots en shelta

| | |
|---|---|
| ayn | 1 |
| odd | 2 |
| sheeka | 3 |
| shaaka | 4 |
| shooka | 5 |
| shay | 6 |
| sheltoo | 7 |
| okht | 8 |
| ayen | 9 |
| chal gyetcha | 10 |
| agetool | effrayé |
| akharam | hier |
| akhonshk | aujourd'hui |
| bladunk | prison |
| glyeeth | montagne |
| Grasano | Ecossais ou Anglais |




CLERY & Co



### Michaelli Fitzgordon

L'Irlandais que les investigateurs viennent de croiser, même s'il est incapable de se présenter et de tenir une conversation, s'appelle Michaelli Fitzgordon. Il est membre de l'IRA et a été arrêté la veille par des Blacks & Tans (voir encadré ci-contre), avec d'autres compagnons. Il a été torturé dans les geôles du Château de Dublin (ce qui explique les ongles arrachés), mais a réussi à s'échapper de sa cellule en découvrant un morceau de mur friable qui donnait sur des galeries souterraines. Il a été attaqué par un Profond (appelé par le Capitaine Serbeth, voir page 14), mais il est parvenu à s'enfuir, terrorisé. Le texte qu'il répète inlassablement est celui qu'il a entendu chuchoter par les Profonds pendant d'interminables minutes avant d'être découvert. Sa santé mentale est au plus bas.

# Dublin, 18 décembre 1920

## Une bonne raison de se retrouver dans une cave dublinoise...

Pour une raison à déterminer, les investigateurs sont amenés à parcourir les caves souterraines d'un immeuble de Dublin. Deux pistes sont proposées, mais bien entendu d'autres amorces sont envisageables, si le scénario doit être inséré dans une campagne par exemple.

**Fouille archéologique** : Les investigateurs sont descendus au Metropole Hotel, dans Dublin. Le Directeur de l'hôtel, Pat Rooney, a appris par hasard que l'un des investigateurs est un historien/archéologue/amateur d'art. Il l'a donc prié d'accepter de jeter un œil d'expert aux « vestiges archéologiques » qu'il a découvert en nettoyant une cave qu'il vient d'acquérir à trois cents mètres de l'hôtel (en fait, des peintures sur les murs). En remettant la clé de la cave, Pat Rooney explique qu'il y a sur place un phare de voiture branché à une batterie, ce qui permet d'étudier les peintures de façon assez confortable. Un jet réussi en *Psychologie* permet de comprendre qu'il espère pouvoir valoriser sa découverte et il sera forcément très déçu d'apprendre que les peintures n'ont qu'une piètre valeur. Lors de leur visite de la cave, des investigateurs compétents en *Archéologie* vont en effet vite se rendre à l'évidence : la pièce consiste sans doute en un sous sol décoré par un artiste il y a moins d'un siècle. Certes, les immenses fresques jaunies peintes sur les murs ont un style romain évident (jet réussi en *Histoire* : selon Ptolémée, Dublin existait dès l'an 140 après Jésus Christ, et s'appelait Eblana) mais force est de constater que les fondations et les peintures elles-mêmes sont très récentes. Si les investigateurs veulent creuser cette piste en interrogeant le propriétaire de l'hôtel, ils finiront peut-être après quelques recherches dans les archives municipales à trouver l'auteur probable de ces dessins, sans rapport avec notre histoire. Par contre, à force d'ausculter les murs, les investigateurs finiront par entendre des sanglots proches de l'un des murs. Une réussite de *Trouver Objet Caché* plus tard, les investigateurs vont découvrir un pan de mur friable donnant sur un passage puis une galerie souterraine. En recherchant la provenance des sanglots, ils vont tomber sur Michaelli Fitzgordon (voir plus bas).

**Espionnage** : Les investigateurs sont envoyés par les Services de Renseignement du gouvernement français, qui cherche à savoir comment évolue la crise irlandaise. Les investigateurs sont descendus à un hôtel de Dublin et ont établi quelques contacts sur place (peut-être d'ailleurs qu'une partie du groupe des investigateurs peut jouer des Français et l'autre des Irlandais). Des rendez-vous clandestins sont convenus dans la cave d'un restaurant de Dublin. Lors d'une réunion secrète, des bruits sont entendus par un investigateur particulièrement vigilant. Quelques recherches derrière des tonneaux plus tard, un couloir partant de la cave est découvert. Il s'enfonce dans des galeries souterraines. Les investigateurs en s'y enfonçant vont rencontrer Michaelli Fitzgordon (voir plus bas).

Le gardien doit profiter de la mise en scène de cette introduction en installant le climat particulièrement tendu de Dublin en 1920. La police anglaise patrouille régulièrement et mul-

## Les Blacks & Tans

1920 à Dublin. La guerre irlando-britannique est à son apogée. Les Anglais se sont installés au Château de Dublin, et s'appuient en plus de leur armée régulière sur des « auxiliaires » recrutés parmi d'anciens militaires : les Black & Tans.

Ces derniers font régner la terreur partout en Irlande, et les bavures sont fréquentes.

Les forces de polices anglaises régulières en Irlande composent la Royal Irish Constabulary (RIC). Néanmoins, dès le début des années 20, le gouvernement a recruté des « forces supplétives » pour seconder la RIC, sans pour autant leur fournir le statut de policiers. Ces auxiliaires ne portent d'ailleurs pas l'uniforme complet de la RIC mais un mélange d'uniformes de l'armée et de la police, mêlant le noir et le kaki (d'ou leur nom de Black & Tans). Ils sont souvent recrutés parmi d'anciens soldats de la Guerre Mondiale qui vient de se terminer, pour 10 shillings par jour.

Les investigateurs devraient assez rapidement faire la différence entre RIC et Black & Tans, qui représentent certes tous les deux « l'occupant anglais », mais avec une dérive violente plus marquée chez cette dernière organisation. Les Black & Tans se sont d'ailleurs sinistrement illustrés lors du fameux « Bloody Sunday » du 21 novembre 1920 (un mois avant le scénario), en tirant dans la foule lors d'un match de football gaélique. Cette action de représailles faisait suite à l'assassinat par l'IRA de membres des services secrets britanniques (membres baptisés le « Gang du Caire », en raison des réunions qu'ils organisaient au Cairo Cafe, sur Sackville Street, en plein centre de Dublin).

« Black & Tan » typique, ancien combattant de la Guerre Mondiale, sadique et agressif
Matraque 75% (1D6+1 points de dégâts), Pistolet 50% (1D10 points de dégâts), Bagarre 60%, 12 Points de Vie, Impact +1








tiplie les contrôles dans la ville. La tension entre les « résistants » irlandais et « l'occupant » anglais est perceptible à chaque coin de rue. Nous sommes en pleine guerre d'indépendance (voir l'encadré sur les Blacks & Tans).

## Dans les sous-sols

Quelle que soit l'introduction choisie et la raison pour laquelle les investigateurs s'engageront dans les sous-sols dublinois, après quelques centaines de mètres parcourus, ils entendront des pleurs, qui s'avèreront, en tendant l'oreille, être une sorte de psaume récité en sanglotant. Ils finiront par découvrir un Irlandais, en loques, les ongles arrachés et le torse griffé au sang. Visiblement terrorisé, il n'est pas en état de parler. Il répète régulièrement : « Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Ghlui wgah'nagl muin Cuchulainn c'thi Brú na Bóinne. »

Une bonne connaissance en *Mythe* (réussite sur un test à -10% par l'un des investigateurs ou par un contact de ceux-ci s'ils répètent la phrase entendue) permet d'obtenir la traduction approximative suivante : « Dans son refuge à R'lyeh, le Grand Cthulhu attend en rêvant. Et Il n'a pas peur de Cuchulainn, Il lui enverra sa Créature de la Boyne».

Si les investigateurs s'éternisent dans les souterrains après leur rencontre avec Michaelli Fitzgordon, il est possible qu'ils soient découverts par des Blacks & Tans. Ceci ajoutera une difficulté supplémentaire et permettra au gardien d'introduire, si ce n'est déjà fait, cette terrible milice. Peut-être même que le gardien aura envie d'introduire dès ce début de partie le Capitaine Serbeth.

# Prisonniers de l'IRA !

## Interpellation

Selon la discrétion des investigateurs lorsqu'ils sortiront des souterrains de Dublin avec Michaelli Fitzgordon, ils seront plus ou moins

## Frise chronologique

**18 décembre**
Découverte de Michaelli Fitzgordon. Enlèvement par l'IRA.

**19 - 20 décembre**
Enquête dans Dublin (Trinity College etc.), et mission pour l'IRA au Cafe Cairo. Escapade possible à Wicklow.

**20 ou 21 décembre**
Expédition souterraine (avec ou sans le support de l'IRA). Rencontre avec le Capitaine Serbeth.

**20 ou 21 décembre**
Affrontement final avec la Créature de la Boyne.



marchent avec Michaelli Fitzgordon quand ils sont dépassés par une voiture bondée, deux Irlandais de chaque côté debout sur les marchepieds. Arrivés à hauteur des investigateurs, ils bondiront sur eux en les menaçant. Les investigateurs ne comprendront sans doute pas tout de suite à qui ils ont affaire. Mais ils seront rapidement emmenés en voiture, pendant une heure environ, les yeux bandés. Les kidnappeurs, peu bavards, échangeront parfois dans un dialecte inconnu proche de l'anglais (du shelta : cf. page 4). Un test d'*Orientation* réussi permet de déterminer que le trajet s'est fait vers le sud de Dublin, à une vingtaine de kilomètres.

## Les membres de l'IRA

Les membres de l'IRA sont solidement armés. Leur équipement est le plus souvent volé ou offert par des sympathisants d'autres pays (Fenians américains par exemple), notamment des carabines Lee Enfield, Mauser ou Springfield, des revolvers Webley. Il est même possible de trouver quelques « Webley RIC » dérobés aux Anglais (Un Webley .44 conçu spécifiquement par Webley & Scott pour la police du Royaume-Uni).

Membre des unités opérationnelles de l'IRA, anxieux, hostiles, exaltés Revolver Webley RIC 60% (1D10 points de dégâts), Bagarre 70% (1D6 points de dégâts) ; Carabine Lee Enfield 55% (2D6+4 points de dégâts), 12 Points de Vie

rapidement repérés par l'IRA. Peut-être même que l'organisation les suit depuis quelques temps, surtout si le gardien a choisi l'introduction « espionnage ».

Il est recommandé au gardien de laisser les investigateurs amener Michaelli Fitzgordon à leur hôtel ou chez un médecin pour le soigner. Ce seront autant d'occasions pour des témoins dublinois d'alerter l'IRA sur la situation. Quand le gardien le choisira, il va mettre en scène l'arrestation des investigateurs par une dizaine de membres de l'organisation terroriste. Cela peut très bien arriver à leur hôtel par exemple, l'IRA bénéficiant de solides complicités auprès du personnel. Dans ce cas, la porte de la chambre dans laquelle ils sont installés pour essayer de communiquer avec Michaelli Fitzgordon va voler en éclat subitement, et dix Irlandais solidement armés vont faire irruption en hurlant aux investigateurs de se coucher sur le sol.

Une autre possibilité consiste à procéder à l'interpellation en pleine rue. Les investigateurs

## L'interrogatoire

Le périple en voiture se termine dans la cour d'une maison en pleine montagne. Les investigateurs sont amenés dans une petite cuisine pour être interrogés par le chef de la section qui les a faits prisonniers (et à laquelle appartient Michaelli). Ce chef se fait appeler par son nom de code, « Leopold Bloom ». Un score supérieur à 75% en *Culture Artistique/Littérature* permettrait de savoir que Leopold Bloom est le héros d'*Ulysse*, un roman sur lequel travaille l'écrivain dublinois James Joyce, et dont on parle dans les cercles littéraires.

Ce que craint clairement Leopold est d'avoir affaire à des agents britanniques (la RIC arrive à avoir des agents doubles irlandais, alors des Français ou autre selon la nationalité des investigateurs, pourquoi pas ?). Il va donc essayer de comprendre comment les investigateurs se sont retrouvés en présence de Michaelli, arrêté par les Anglais et retrouvé dans un état proche de la folie.

Si les investigateurs travaillent pour les services de renseignement français et le disent, Leopold va devenir encore plus méfiant et suspicieux à leur égard.
Si un investigateur évoque une quelconque sympathie pour la cause irlandaise, il aura intérêt à être sérieusement crédible s'il ne veut pas que cela ne se retourne contre lui (*Persuasion*).
Si les investigateurs font une allusion au Mythe sur la base de la phrase que répétait Michaelli, ils ne vont faire qu'envenimer la situation ; aucun des membres de l'IRA de la section n'a d'appétence pour l'occulte.
Si les investigateurs trouvent une explication plausible à leur présence dans les sous-sols de Dublin et au caractère fortuit de leur rencontre avec Michaelli, ils adoptent sans doute la meilleure stratégie. Leopold va douter, mais sera tenté de leur faire plutôt confiance a priori (*Persuasion* peut aider, bien sûr).

Par précaution supplémentaire, Leopold insistera pour que l'un des leurs, Liam Doherty, accompagne les investigateurs dans les préparatifs de l'opération (officiellement pour les aider dans Dublin, officieusement pour surveiller leurs activités bien sûr).

Ils peuvent parvenir à convaincre Leopold que cette précaution est inutile, mais il leur faudra trouver d'excellents arguments (réussite critique de *Persuasion*, basée par exemple sur un argument de discrétion : ils ont plus de chances de ne pas attirer l'attention en se comportant ostensiblement comme des « touristes », alors qu'accompagnés d'un Irlandais pure souche…). Dans ce cas, Leopold indiquera aux investigateurs que pour le contacter une fois les armes récupérées, il leur suffira de demander Leopold au Porterhouse, un pub de Temple Bar situé dans le centre piéton de Dublin (la notion de centre piéton étant toute relative a cette époque,



Le gang du Caire

## Proposition de marché

Si les investigateurs parviennent à se sortir de cet interrogatoire, Leopold va organiser un petit conciliabule avec ses frères d'armes, à l'écart. Bien entendu, ils ne seront pas d'accord entre eux, le ton va monter, et les investigateurs auront des raisons de s'inquiéter du comportement sanguin de certains d'entre eux.

Leopold viendra enfin expliquer aux investigateurs que l'IRA ne peut leur permettre de retrouver la liberté qu'en les mettant à l'épreuve, en les rendant d'une certaine façon complice d'une action de sympathie pour la cause républicaine. L'organisation a une planque d'armes dans les caves du Cafe Cairo, sur Sackville Street. Le problème est que depuis le 21 novembre dernier, le bar est particulièrement surveillé. C'est là en effet que se réunissait le « Gang du Caire », un groupe d'agents britanniques. La plupart ont été descendus par l'IRA le 21, et en représailles l'armée britannique a fait feu dans les heures qui ont suivi lors d'un match de football gaélique (journée baptisée le « Bloody Sunday » dans les journaux).

il y a encore relativement peu de voitures dans Dublin, beaucoup de chevaux, et d'importantes lignes de trams de la Dublin Tramway Company, qui desservent les environs).

Les investigateurs risquent de trouver étonnant que l'IRA leur confie une telle mission, et ils peuvent d'ailleurs tout à fait retourner la situation à leur avantage. S'ils se sont correctement débrouillés, par exemple, pour intriguer l'IRA sur des souterrains qui pourraient mener au Château, eux seuls en connaissent une entrée valide (la cave à proximité du Metropole Hotel). Ils peuvent donc inverser les rôles, refuser la mission au Café Cairo, et négocier une aide logistique pour une exploration des souterrains.

Une autre stratégie possible consiste à accepter la mission et à échapper à la surveillance de l'IRA (le scénario peut d'ailleurs très bien se passer de cette escapade au Café Cairo).

Ils peuvent cependant avoir plusieurs raisons d'accepter :



## Leopold Bloom

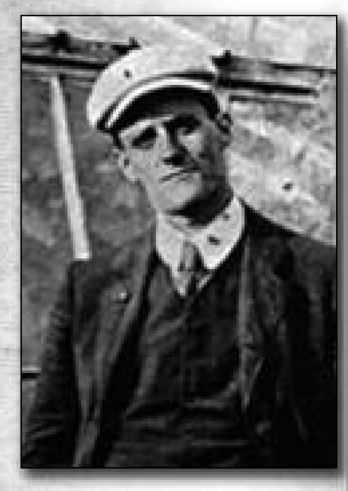
De son vrai nom Peter Rollins, « Leopold Bloom » est un résistant de la première heure, un idéaliste et intellectuel, mais qui a un certain sens de l'action.

**Apparence**
Il est très grand, maigre, vêtu d'un inséparable imperméable gris et d'un chapeau de feutre, et arbore un air toujours mélancolique. Penser pour la description au comédien Adrien Brody. Il est parfois un peu dépassé par le caractère particulièrement violent que prend la lutte contre les Anglais. Peter est avant tout un intellectuel idéaliste.

**Objectifs**
Sauver le plus de frères d'armes emprisonnés au Château de Dublin.
Récupérer des armes dans une cache au Cafe Cairo, sur Sackville Street.

**Ce qu'il peut apprendre aux investigateurs**
Leopold peut renseigner les investigateurs sur les Black & Tans, et en particulier sur le Capitaine Serbeth. Il peut leur raconter les événements du Bloody Sunday (voir encadré). Il ne sait rien des activités occultes de Serbeth. Enfin, Leopold peut confirmer que Michaelli Fitzgordon est des leurs et a été emprisonné au Château de Dublin.

**Caractéristiques**
Peter « Leopold » Rollins, journaliste militant de l'IRA, flegmatique, neutre, détaché
Science politique 90%
Connaissance 75%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 50%, Influence 50%, Action 25%, Webley RIC 35% (1D10 points de dégâts), 10 Points de Vie



### Liam Doherty

Pantalon de toile, chemise blanche, gilet et béret, Liam Doherty a 27 ans, et s'est engagé dans l'IRA il y a trois ans. Il connaît bien Dublin et peut être d'un très grand secours aux investigateurs pour organiser leurs diverses recherches. Il représente par contre un handicap sérieux en cas de rencontre avec la RIC ou pire, les Black & Tans. Il est volontaire et courageux, et même téméraire. Au besoin, c'est un PNJ qui peut rapidement trouver la mort dans un affrontement avec les Anglais, ce qui compliquera évidemment les relations avec l'IRA.

Liam, jeune héros terroriste de l'IRA
insouciant, neutre, vaillant
Revolver 75%
Connaissance 10%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 50%, Influence 25%, Action 50%, 11 Points de Vie.

### Un investigateur est franc-maçon ? Un coup de pouce de la loge orangiste ?

L'Ordre d'Orange est une société fraternelle protestante qui a plus d'un siècle au moment du scénario. Les Orangistes irlandais se sont largement inspirés des organisations franc-maçonnes pour se structurer. Cette proximité/fraternité peut permettre à un investigateur franc-maçon ou protestant (plus difficile) de nouer quelques contacts locaux, bien que l'ordre soit évidemment plus développé au nord de l'île, en Ulster. Le support de la « Loge » peut en particulier être utile en trois circonstances clés du scénario :

- Pour avoir un accès privilégié à Trinity College, en bénéficiant d'une demande appuyée d'un notable dublinois auprès du conservateur en chef des livres anciens (cf. ci-contre).
- Pour se mettre sur la piste de Patrick Conmacne, « expert » de la Gae Bolga (cf. ci-contre).
- Pour obtenir des informations sur la vallée de la Boyne, qui abrite non seulement le site de Newgrange, mais qui a aussi été le cadre d'une bataille en 1690 remportée par le roi protestant Guillaume d'Orange contre le roi catholique Guillaume II d'Angleterre. Les Orangistes tirent largement leur histoire de cette bataille symbolique.

C'est l'occasion pour eux de s'armer personnellement (s'ils sont de passage en Irlande, ils ne disposent très vraisemblablement d'aucune arme à feu sur place).

Ils peuvent espérer (à raison) que la sympathie de l'IRA leur permettra d'explorer les souterrains dublinois avec davantage de soutien logistique (et la participation de membres de l'organisation).

Si les investigateurs travaillent pour les services de renseignements français, c'est une occasion rêvée d'infiltrer l'IRA, de connaître son niveau d'armement, d'organisation, etc.

# Enquêtes Dublinoises

## Recherche dans l'une des bibliothèques les plus lovecraftiennes du monde...

Les investigateurs peuvent avoir envie d'en savoir plus sur les rapports entre Cthulhu et Cuchulainn. Il est possible d'ailleurs que l'étrange rapprochement phonétique des deux noms les amène à se demander s'il ne s'agit que d'une coïncidence. Une rapide enquête (utilisation de *Contacts*, ou test réussi en *Sciences Humaines/Histoire*) devrait les amener à la conclusion suivante : la réponse se trouve à Trinity College, dans l'aile des ouvrages rares et autres incunables.

Un investigateur étudiant l'ouvrage peut comprendre que le manuscrit décrit en fait un affrontement avec une sorte de Profond géant, la Créature de la Boyne, sur un site qui est baptisé « Brú na Bóinne » en irlandais. Un jet de *Bibliothèque* ou *Géographie* permet d'apprendre que ce lieu est un site archéologique plus vieux que Stonehenge, composé d'une quarantaine de tombes. Il a été récemment baptisé Newgrange (du nom d'une ferme jouxtant l'endroit) mais dans le *Livre de Seán*, il est évoqué sous le nom de « Palais de la Boyne », la Boyne étant la rivière qui serpente dans la vallée.

## A la recherche de la Gae Bolga

Les investigateurs peuvent avoir envie d'en apprendre plus sur cette arme décrite dans le *Livre de Seán* et qui semble avoir une certaine efficacité contre la Créature de la Boyne.
Une enquête approfondie (par exemple auprès d'un antiquaire spécialisé dans les armes) devrait leur permettre d'apprendre qu'un collectionneur irlandais se vante de posséder l'artefact en question. Ce collectionneur résiderait à Wicklow, à une cinquantaine de kilomètres au sud de Dublin (un train effectue la liaison).

Le collectionneur, Patrick Conmacne, habite une très belle maison de trois étages en bord de mer. La présence éventuelle de Liam

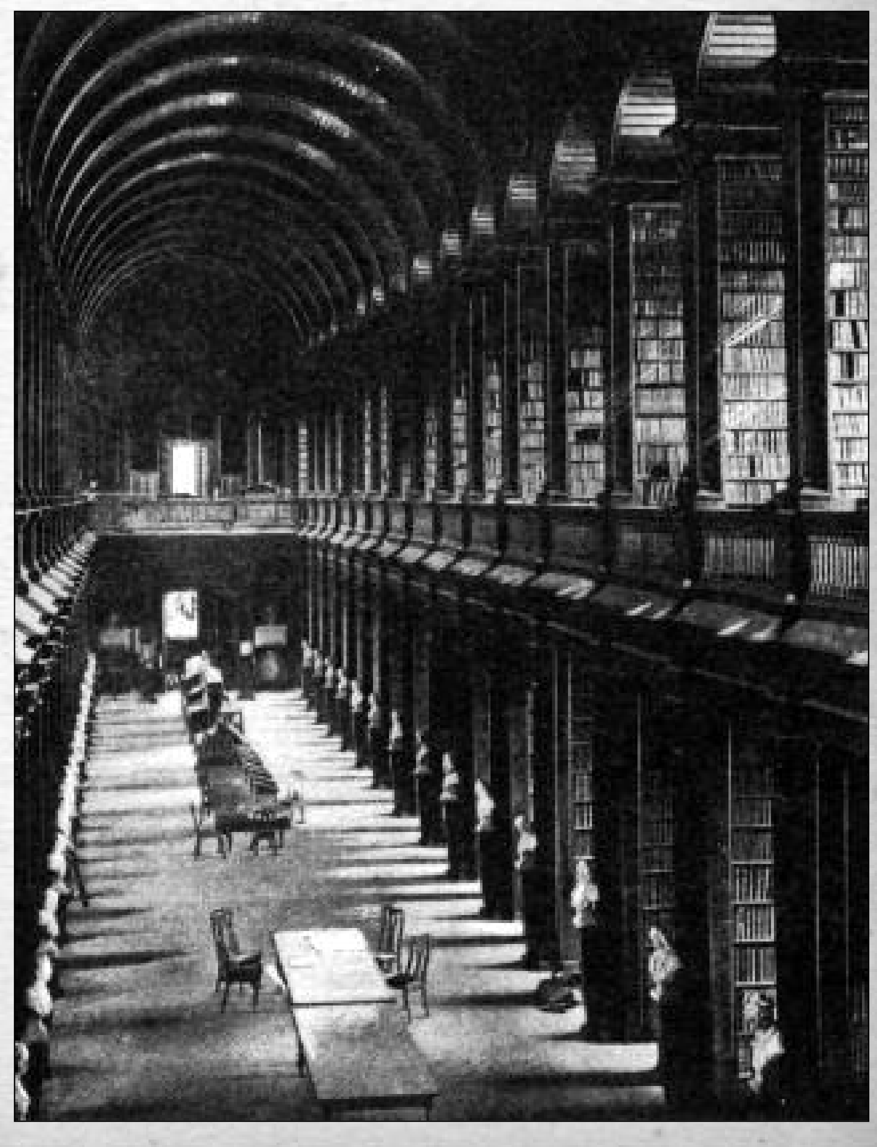


Doherty (qui n'a jamais entendu parler du collectionneur), ou d'éventuelles maladresses politiques des investigateurs seront déterminantes dans la façon dont se comportera le collectionneur (voir sa sensibilité politique en encadré). Au pire, il renverra les investigateurs froidement. Au mieux, il leur offrira un whisky (du Bushmills irlandais bien sûr) en leur expliquant qu'il est lassé de cette rumeur grotesque qui fait de lui le possesseur de la Gae Bolga.

Néanmoins, un investigateur attentif et curieux aura l'occasion de remarquer que divers tableaux exposés chez lui se rapportent bien à la mythologie de Cuchulainn (un tableau représente un guerrier celtique casqué, vêtu d'une cape rouge et armé d'une grande lance, en pleine charge sur un char tiré par un cheval fougueux ; un autre tableau montre le même guerrier, l'épée à la main, venant de tuer un chien).



## Trinity College



Cette université située en plein centre de Dublin a plus de quatre siècles et est composée de bâtiments de différentes époques. On entre dans la cour principale en passant sous une immense herse. La bibliothèque est un bâtiment à part entière. Son architecture et son style la rendent relativement facile à escalader, mais attention : on est en plein cœur de Dublin, à côté de Temple Bar et pas si loin que ça du Château de Dublin, cœur de l'organisation et de la présence militaire anglaise en Irlande.

La bibliothèque de Trinity College abrite bon nombre d'ouvrages célèbres, dont le fameux *Livre de Kells*. Accéder librement aux ouvrages rares de la bibliothèque ne sera pas chose facile. Il faudra soit s'introduire de nuit, avec le risque de rencontrer l'armée britannique, ou pire des Black & Tans, soit bénéficier de solides recommandations pour accéder exceptionnellement aux salles de lecture en dehors des heures d'ouverture (note : le réseau des Orangistes peut aider, voir encadré).

Ce qui devrait intéresser les investigateurs est constitué de différents livres qui forment le récit du *Cycle d'Ulster*, et décrivent en particulier les exploits du mythique guerrier Cuchulainn. Ces livres sont habituellement évoqués sous le nom de « *Táin Bó Cúailnge* », mais ils sont en réalité composés de manuscrits de diverses époques. Les plus connus sont écrits en vieil irlandais.

- Le *Livre de la vache brune* (« Lebor na hUidre »), qui date du XIe et raconte l'origine mythique de l'Irlande. Il est l'œuvre de trois auteurs (moines scribes), et est en très mauvais état. Il reste quatre-vingts pages environ.
- Le *Livre jaune de Lacan*, du XIVe, contient trois cent quarante quatre colonnes de texte qui prolongent le précédent.
- Le *Livre de Leinster*, du XIIe, manuscrit compte contenant deux cents feuilles environ.
- **Le *Livre de Seán* (voir encadré spécifique).**

Un autre livre, non lié à Cuchulainn, peut être vu dans Trinity College et représente d'ailleurs le manuscrit enluminé le plus connu d'Irlande : *le Livre de Kells*, contenant les quatre évangiles du nouveau testament.

Il faudrait des mois aux investigateurs pour assurer la traduction et l'analyse de ces manuscrits. Un jet réussi de *Bibliothèque* devrait néanmoins leur permettre de comprendre que si les trois premiers sont mis en avant dans les diverses études qui leurs sont consacrées, le quatrième est très clairement en retrait, exceptionnellement mentionné, et rangé à part (les quatre livres sont sous clé, les trois premiers protégés par une simple vitre en verre, mais le *Livre de Seán* est lui enfermé dans un tiroir verrouillé. Une réussite spéciale en *Serrurerie* permet d'y accéder).

## Le Livre de Seán



Moins connu et écrit en latin, peut-être par l'un des moines ayant travaillé sur le *Livre de Kells*, il évoque clairement Cuchulainn. Il développe sur une trentaine de pages un combat moins médiatisé de Cuchulainn (les autres combats étant largement développés dans les livres de la Vache Brune, de Lacan, ou de Leinster). Cuchulainn est dans le *Livre de Seán* aux prises avec des créatures amphibies venues de la mer, dans la vallée de la Boyne. Il réussit à les terrasser grâce à son fameux javelot magique, le Gae Bolga. Un affrontement final avec un monstre ressemblant à un crapaud géant, la Créature de la Boyne, tourne à l'avantage de Cuchulainn. Depuis, la Créature est emprisonnée dans le tombeau de la vallée…

Certaines enluminures font froid dans le dos, notamment des lettrines entrelacées de tentacules, nécessitant un test de *Santé Mentale* (1/1D2).

Manuscrit écrit en latin et illustré de motifs ornementaux, contemporain du *Livre de Kells*. Vingt-huit feuillets.
**Langue** : latin
**Complexité** : ardu (50%)
**Durée** : heures
**Mythe** : 2
**SAN** : 1

**Sortilèges** : Appeler/congédier la Créature de la Boyne (5% de chance par Point de Magie dépensé). Le rituel exige de brûler autant d'ongles humains que de Points de Magie dépensés (les fréquentes séances de torture organisées par le Capitaine Serbeth lui ont permis de s'approvisionner facilement).

Remarque : Les investigateurs pourront peut-être mettre la main sur une copie de ce livre réalisée par le Capitaine Serbeth. Celle-ci, partielle, ne contient en particulier pas le sort permettant de congédier la Créature de la Boyne.





## Patrick Conmacne

Propriétaire d'une filature de coton sur le déclin et rentier

Patrick Conmacne habite seul parmi son impressionnante collection d'objets étranges du monde entier. Il est un nationaliste irlandais, mais fait partie de ceux qui sont favorables politiquement à un accord qui ferait de l'Irlande un dominion de la Grande-Bretagne. Il est donc opposé aux membres les plus fanatiques de l'IRA, dont il craint les dérives gauchistes. S'il soupçonne un moindre lien entre les investigateurs et les objectifs de l'organisation, il se fera immédiatement menaçant.

**Apparence**
Vieux blazer abîmé, pantalon de tweed, béret et monocle, Patrick Conmacne correspond tout à fait à l'idée du vieil aristocrate. Il fait mine d'être dur d'oreille, mais entend beaucoup mieux qu'il n'en donne l'impression. C'est une posture qui lui a rendu bien des services dans sa vie professionnelle.

**Objectifs**
Continuer une retraite paisible, en effectuant des recherches historiques sur l'Irlande, en priant pour qu'aucune révolution communiste ne vienne entrainer le chaos sur l'île.

**Les objets spécifiques qu'il possède**
Le *Livre de Seán* et la Gae Bolga.

**Ce qu'il peut apprendre aux investigateurs**
Au mieux, des éléments de culture générale sur Cuchulainn, et la confirmation que les peintures qu'ils ont vues dans les caves de Sackville Street (si vous avez utilisé cette introduction) n'ont aucune chance d'être authentiques. Il peut accepter de parler de Newgrange, le site préhistorique dont on dit qu'il est aligné pour recevoir la lumière dans son centre (chambre funéraire) aux solstices d'hiver.

**Caractéristiques**
Collectionneur acariâtre surpris en train de siroter un whisky, cérébral, hostile, froid
Histoire de l'Irlande 75%

### Le trésor de Conmacne

Une visite des lieux à l'insu du propriétaire permettra d'accéder à la bibliothèque, et de là découvrir éventuellement un passage (*Trouver Objet Caché* réussi) menant à une armoire encastrée qui révèle quelques secrets :

- une copie du *Livre de Seán* (vingt-huit feuillets recopiés, séparés dans un classeur par des commentaires écrits en anglais par Patrick Conmacne)
- un bouclier en bronze avec des ornements sculptés, relativement abimé et cabossé
- une carte de l'Irlande du VIème siècle (un bout de tissu qui représente vaguement des lignes entremêlées ; nécessite un jet en *Géographie* pour reconnaître les contours de l'île)
- un javelot d'un matériau difficile à identifier (*Sciences de la terre* – réussite spéciale – ou *Minéralogie* – réussite normale – confirmeront que le javelot est d'une matière inconnue ; quant à *Culture Artistique* – spéciale – ou *Sculpture* – normale –, elles jetteront le doute sur la manière dont le javelot a été travaillé/forgé : il est d'une réalisation parfaite, sans aucun défaut)

Cette escapade à Wicklow peut bien entendu rester infructueuse pour les investigateurs. La seule différence se fera lors de l'affrontement final, où l'utilisation de la Gae Bolga pourra faciliter le combat avec la Créature de la Boyne.

## Cafe Cairo, nid d'espions…

S'il est relativement aisé de se rendre au Cafe Cairo et d'y commander une Guinness, voire même d'y déjeuner, il faut reconnaître que l'atmosphère y est très tendue, et que nombreux semblent être les Anglais à fréquenter l'établissement. Par exemple :

- un militaire venu prendre une pause avec son épouse
- un groupe de Black & Tans parlant fort
- un parlementaire anglais venu comprendre ce qui se passe à Dublin et déjeunant avec un journaliste, sous le regard permanent de deux gardes du corps
- etc.

Le Café peut d'ailleurs très bien être l'occasion de mettre en scène le Capitaine Serbeth, par exemple lors d'une altercation entre le parlementaire et le Capitaine, le premier reprochant par exemple au second un comportement déplacé de conquérant. Avec, pour seule réponse, une moue de l'officier qui sortira en haussant des épaules et en marmonnant contre les « politicards ».

Il va clairement être très délicat de trouver un moyen d'accéder aux caves du café. Il faudra soit trouver un stratagème brillant, soit tenter une intrusion nocturne nécessitant de forcer quelques serrures.

Prendre contact et essayer de sympathiser avec le patron du Cafe Cairo est possible mais délicat. Il s'appelle Patrick Vargas et est très nerveux. Il faut le comprendre : son bar particulièrement fréquenté par des Anglais (notamment les services secrets), le mettant dans une situation délicate vis-à-vis de la population dublinoise. Les meurtres perpétrés contre les agents britanniques baptisés le « Gang du Caire » par l'IRA n'arrange rien, quand on sait que le surnom du groupe d'agents venait justement de la fréquentation de son établissement. Patrick Vargas ne permettra pas spontanément aux investigateurs d'accéder aux caves, qui sont de toute façon un « véritable capharnaüm » selon lui. Il n'est pas au courant qu'elles servent de cache d'arme à l'IRA. S'il l'apprenait, il serait terrorisé.

On accède aux caves par un escalier de pierre en colimaçon, qui termine sur un couloir et deux rangées de trois pièces de part et d'autre. On trouve de tout dans ces caves, notamment du mobilier (chaises, tables), des bouteilles de vin,



des tonneaux de whisky, des planches de bois. Il faudra une réussite de *Trouver Objet Caché* - 20% pour mettre la main sur la caisse d'armes de l'IRA, soigneusement cachée sous un amas de planches.



## Reprise de contact avec l'IRA

Le scénario commençant le 18 décembre, on devrait approcher de la date du 21 décembre (solstice d'hiver de l'année 1920). Les investigateurs reviennent à Dublin remettre les armes à Leopold, soit au Pub qui lui sert de contact (le Porterhouse), soit directement à la ferme secrète s'ils sont encore avec Liam Doherty.

Les caisses contiennent quinze carabines Lee Enfield, une vingtaine de revolvers Webley RIC, et deux pistolets mitrailleurs Thompson flambants neufs (fabriqués en 1919), ainsi que des munitions.

Peut-être auront-ils au passage prélevé une petite « dîme » de quelques armes en s'étant servis dans les malles. Si « Leopold » est désormais rassuré et convaincu que les investigateurs ne sont pas des agents britanniques, il va également pouvoir leur dire que Michaelli commence à aller mieux mais continue à délirer, en évoquant une rencontre avec des créatures étranges juste avant de s'échapper. Leopold informe également les investigateurs de son projet de tenter de trouver par quel chemin souterrain Michaelli s'est enfui du Château. S'il a pu se sauver, on peut faire le chemin inverse et aller libérer des prisonniers de l'IRA.

Les investigateurs devraient logiquement avoir très envie de participer à l'expédition.



## Expédition souterraine et nocturne

Concrètement, cinq membres armés de l'IRA accompagneront les investigateurs, dont Leopold. Ils vont emprunter le même chemin que lorsque ces derniers ont rencontré Michaelli Fitzgordon. Il est aussi possible que les investigateurs se lancent dans cette expédition sans en référer à l'IRA et sans son aide, le scénario peut en effet très bien se passer de cette complicité.

Après près de deux heures de progression difficile dans divers conduits et salles, le groupe va entendre des bruits de pas d'abord, puis la même phrase répétée par Michaelli, susurrée et répercutée sur les murs des galeries. Les effets d'écho et autres illusions sonores rendront très difficile la localisation de l'origine de ces phrases. C'est après un long silence angoissant que trois Profonds font subitement leur apparition dans un couloir, glaçant d'épouvante tous ceux qui ne sont pas préparés à une telle rencontre et nécessitant un test de *Santé Mentale* (2/1D6).





## Trois Profonds dans les souterrains du Château de Dublin

Les trois Profonds sont sous l'emprise du Capitaine Serbeth, pour ne pas dire qu'ils sont devenus ses esclaves (voir leur description page 335 du *Livre de base édition 30e anniversaire*). Ils errent dans les souterrains du Château de Dublin, à la disposition du Capitaine, qui leur livre régulièrement en pâture quelque pauvre Irlandais qui a résisté à la torture. Ils attaquent immédiatement tout individu ou groupe non accompagnés de Serbeth.

| | |
|---|---|
| FOR | 14 |
| CON | 10 |
| TAI | 16 |
| INT | 13 |
| POU | 10 |
| DEX | 10 |

Mouvement 8
Points de Vie 14

**Attaques**
• Griffes 25%
Dégâts 1D6+2

Si, à un moment ou un autre, les investigateurs et l'IRA se sont séparés, l'opportunité sera idéale pour que les investigateurs rencontrent seuls les Profonds. Sinon… tant pis pour la santé mentale des cinq Irlandais (voire leur santé tout court, car le combat risque d'être engagé).

## Rencontre avec Serbeth

Quelques minutes après ce premier combat, le groupe arrive à proximité d'une pièce éclairée de torches (une sorte de cellier), à l'unique entrée bloquée par une grille fermée à clé (*Serrurerie* - 10%), et derrière laquelle le Capitaine Serbeth, tout de noir et kaki vêtu, est en pleine incantation devant un pupitre éclairé d'une lampe à pétrole.

À la vue de ce Black & Tan, les éventuels Irlandais survivants risquent d'avoir du mal à garder leur sang froid et à ne pas tirer. Tout dépend de la rapidité de réaction des investigateurs.

- Si les Irlandais ont le temps de réussir leur tir de revolver au travers de la grille : Serbeth sera criblé de balle, mortellement blessé, mais pourra leur livrer quelques informations avant de sombrer dans le coma. A condition toutefois que les investigateurs parviennent jusqu'à lui, en trouvant un moyen de forcer la serrure de la grille.

- Si les investigateurs sont seuls ou interviennent avant la rafale de balles (test d'*Influence*), ils pourront échanger avec un Capitaine Serbeth conquérant et sûr de lui, rendant paradoxalement la situation plus délicate pour lui soutirer des informations (les investigateurs devront le provoquer, le pousser à révéler sa toute puissance).

Le Capitaine Serbeth semble avoir perdu une partie de la raison, expliquant par bribes qu'il est trop tard, « qu'Elle s'est réveillée de la Chambre dans laquelle Elle dort depuis des dizaines de milliers d'années, que le soleil L'a Illuminée, et que désormais chaque heure qui passe va la rendre plus forte », etc.

Serbeth parle de la Créature de la Boyne, qu'il vient de réveiller de son sommeil dans les sous-sols de la chambre funéraire de Newgrange. Lorsqu'il dit que le temps qui passe la rendra plus forte, il n'a pas tort. Concrètement, chaque heure qui va désormais passer sera comptabilisée par le gardien. La puissance de la Créature que les investigateurs rencontreront dépendra du nombre d'heures évalué par le gardien entre le moment de la rencontre avec Serbeth (réussite de l'invocation) et celle avec la Créature.

### Révélations sur la Créature de la Boyne

Concrètement, le Capitaine Serbeth a invoqué la Créature à l'aide de la copie qu'il a lui-même réalisée du *Livre de Seán* et qui est déposée sur son pupitre. A proximité du pupitre, un trait de fumée épaisse provient d'un petit bol, avec une odeur très acre. Un test de *Biologie* réussi permet de déduire que ce sont des ongles humains qui finissent de se consumer (matériau nécessaire à l'incantation, ce que les investigateurs savent déjà s'ils ont traduit le *Livre de Seán*).

Les investigateurs peuvent mettre la main sur cette copie s'ils parviennent à pénétrer derrière la grille et à maîtriser le Capitaine. Celle-ci est néanmoins de moins bonne qualité que l'original entreposé à Trinity College. Et surtout, le sort qu'il contient n'inclut pas les détails permettant de *révoquer* la Créature. Le Capitaine

## Le Capitaine Serbeth

**Apparence**
Il porte en permanence des lunettes à verre épais, une barbe de trois jours, un képi noir, l'uniforme des Black & Tans et un Derringer en travers d'une épaisse ceinture noire. Il a un rictus permanent qui remonte sa lèvre supérieure, sur la droite. Ce détail est important, car lorsque les investigateurs affronteront la Créature de la Boyne, elle souffrira du même défaut. Les investigateurs doivent avoir l'impression que la Créature s'est emparée de l'âme de Serbeth, et qu'elle a hérité de son rictus.

**Objectifs**
Agé de 45 ans, le Capitaine Serbeth est un adorateur de Dagon depuis qu'il a été initié lors de messes noires, sur le front, pendant la Grande Guerre. Le Capitaine Serbeth consacre désormais son temps entre l'étude de manuscrits impies et la satisfaction de penchants sadiques et guerriers.
L'armée anglaise régulière n'approuve évidemment pas toutes les incartades du Capitaine, qui fait d'ailleurs peur à plus d'un gradé, mais est forcée d'en reconnaître les excellents résultats dans la traque des terroristes. Les sous-sols du Château de Dublin sont désormais clairement son domaine et, à part les hommes du Capitaine, rares sont les militaires anglais qui osent s'y aventurer.

Au-delà de ses contacts réguliers avec des Profonds vivant sous Dublin, le Capitaine est particulièrement excité depuis qu'il a découvert le *Livre de Seán* et a entrepris de réveiller la Créature de la Boyne.

Le scénario gagnerait en intensité si les investigateurs rencontraient le Capitaine à une ou plusieurs occasions avant l'affrontement final. Voici quelques possibilités :

- Lors d'une descente de police dans un pub. Les investigateurs sont tranquillement attablés devant une Guinness lorsque Serbeth et ses hommes débarquent et font mettre tout le monde contre un mur. Ils cherchent des poux dans la tête de deux Irlandais, en étant particulièrement odieux et en guettant tout signe de résistance dans la salle. Les investigateurs ont intérêt à ne pas broncher.
- S'ils pénètrent par effraction dans Trinity College, les investigateurs pourraient déclencher l'alerte ; Serbeth débarquera alors en camion blindé avec une escouade de Black & Tans pour fouiller le campus de l'université. Les investigateurs peuvent tomber nez à nez avec lui, avant de réussir à s'enfuir.

**Les Objets spécifiques qu'il possède**
Une copie du *Livre de Seán*

**Ce qu'il peut apprendre aux investigateurs**
S'ils parviennent à le faire parler (par provocation, magie, etc.), le Capitaine Serbeth peut leur apprendre qu'il est un adorateur des Dieux Anciens, qu'il rêve de réveiller la Créature de la Boyne et que son métier actuel lui permet de se fournir facilement en ongles humains. Il peut confirmer que la Créature de la Boyne dort à Newgrange, et qu'il a fait envoyer sur ordre spécial un certain nombre de prisonniers irlandais sur le site, en guise « d'offrande » à la Créature.

**Caractéristiques**

| | | | |
|---|---|---|---|
| APP | 12 | Prestance | 60 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 15 | Agilité | 75 % |
| FOR | 11 | Puissance | 55 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| EDU | 13 | Connaissance | 65 % |
| INT | 16 | Intuition | 80 % |
| POU | 14 | Volonté | 70 % |

**Valeurs dérivées**

| | |
|---|---|
| Impact | +2 |
| Points de Magie | 4 |
| *(il vient d'en dépenser 10 pour l'incantation)* | |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 10 |
| Aplomb | 1 |

Connaissance 50%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 25%, Influence 50%, Action 75%, Derringer 75%
**Spécialité :** Mythe de Cthulhu 40%



Serbeth s'est contenté d'écrire dans la marge de sa copie « pas besoin des détails de l'original de Trinity sur la révocation…».

Si les investigateurs n'ont pas lu l'original du *Livre de Seán*, ils pourraient, au travers de sa copie, se faire une idée de l'existence de la Créature de la Boyne.

## Libérer des prisonniers… transférés ?

Évidemment, les membres de l'IRA ne se contenteront pas d'une entrevue avec Serbeth, ils voudront libérer leurs camarades des geôles du château. Si les investigateurs trouvent le moyen de manipuler le Capitaine ou de récupérer les clés qu'il porte sur lui (s'il a été tué ou pris en otage par exemple), ils auront une aide précieuse pour atteindre les geôles du Château, qui sont à quelques mètres au-dessus seulement. Il faut emprunter un escalier en colimaçon impressionnant qui débouche sur une galerie longeant la prison souterraine du Château. Bien entendu, les choses peuvent encore se corser si les investigateurs doivent subir un échange de tirs avec des gardiens de la RIC, alertés par le bruit.

S'ils finissent effectivement par atteindre les cellules, les investigateurs vont constater que celles-ci sont toutes vides. Si des membres de l'IRA sont avec eux, les investigateurs constateront qu'ils sont fous de rage. Les investigateurs ont trois manières d'apprendre ce qu'il s'est passé :

Si le Capitaine Serbeth est encore en vie, il peut leur expliquer qu'il a demandé à des hommes dévoués de conduire les prisonniers présents sur le site de Newgrange, pour être pris en charge… Il sait pertinemment qu'il a envoyé tout le convoi (prisonniers et geôliers) vers une mort certaine.

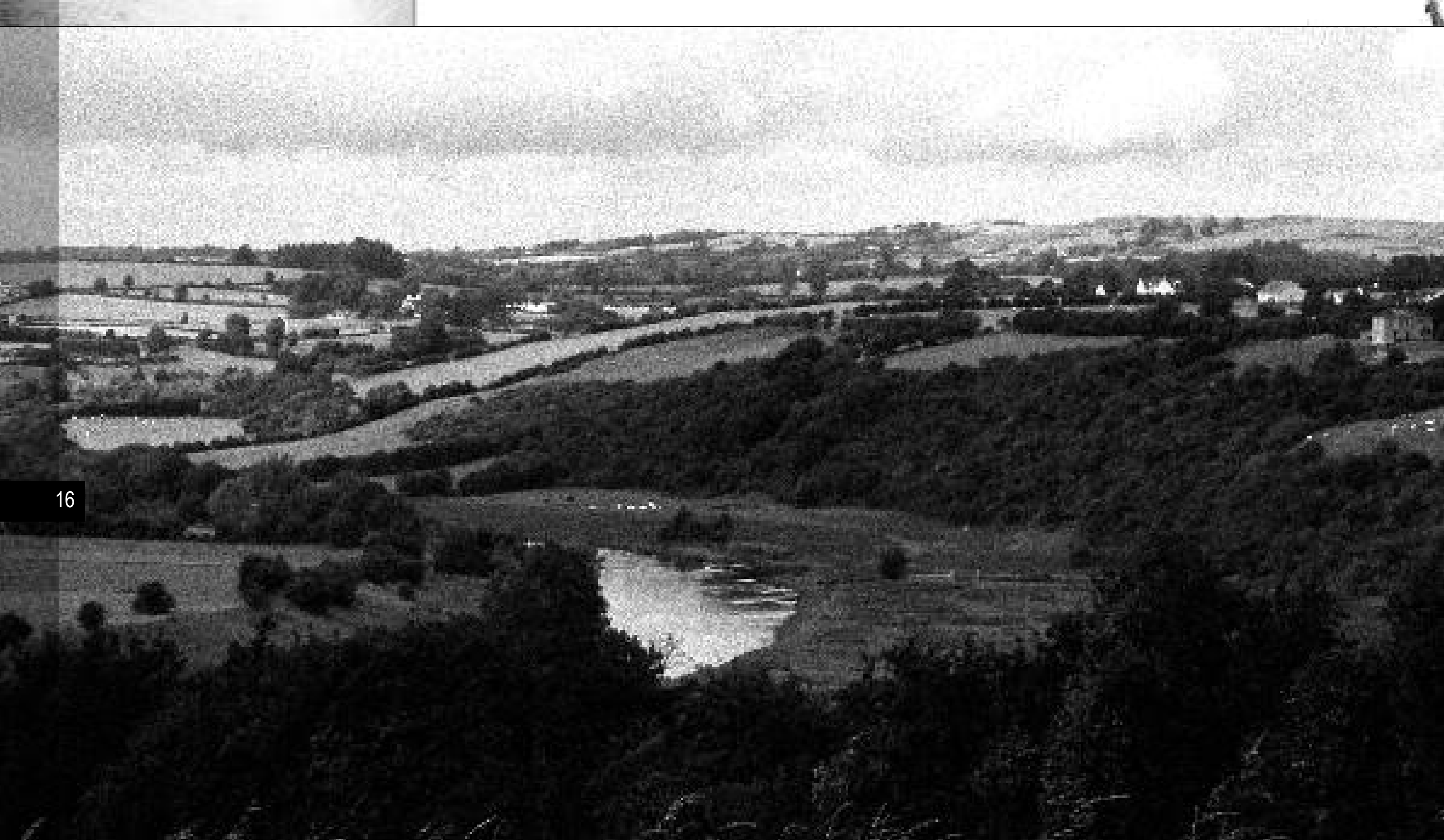
En capturant un membre de la RIC et en le faisant parler. Il leur apprendra que le Capitaine Serbeth a obtenu un ordre de transfert des prisonniers, mais il ne sait pas où.

En fouillant l'une des pièces jouxtant les cellules, qui sert de bureau et de salle de pose aux soldats du Capitaine Serbeth. Un jet réussi de *Trouver Objet Caché* permet de mettre la main sur l'ordre de « transfèrement » des prisonniers de l'IRA vers Drogheda (ville sur la Boyne pas très éloignée de Newgrange…).

Le Capitaine Serbeth a clairement prémédité le fait d'envoyer les prisonniers de l'IRA sur le site de Newgrange pour donner en offrande quelques prisonniers irlandais à la Créature de la Boyne, en faisant coïncider leur arrivée sur site et l'invocation de la Créature. Le fait que quelques-uns de ses hommes risquent également d'y perdre la vie ne l'émeut pas vraiment.

## Vallée de la Boyne : affrontement final

Quelle que soit l'épilogue de l'expédition de libération des prisonniers de l'IRA, les investigateurs ne devraient plus avoir qu'une seule



## Le site de Newgrange

Newgrange est un tumulus de quatre-vingt cinq mètres de diamètre à l'intérieur duquel un long passage emmène vers une chambre funéraire. La pierre à l'entrée de la chambre présente des dessins en spirale et quelques « triskells », symboles typiquement celtes (qui représentent tantôt trois jambes humaines entrelacées, tantôt trois spirales, etc.).

La chambre funéraire de Newgrange a une très grande particularité : elle n'est éclairée qu'une quinzaine de minutes environ chaque année, lors du solstice d'hiver. En fait, quelques jours avant et quelques jours après il y a quelques illuminations aussi, mais seule celle du solstice atteint le tombeau.

Le site ressemble à un immense talus circulaire, avec une sorte de lucarne en pierre qui est en fait une entrée vers un passage s'enfonçant sous la terre. Une quinzaine de militaires gardent le site. Un camion bâché est garé à proximité, et des tours de garde sont organisés autour du tumulus.

Il y a une ferme et une immense grange à cinq cents mètres.

Le tumulus sert d'abri à la Créature de la Boyne, serviteur de Dagon. Certains textes comme le *Livre de Seán* permettent de réveiller la Créature, à conditions de le faire lorsque les astres sont propices, et en particulier quand la chambre funéraire est éclairée (donc lors d'un solstice). La Créature dort enterrée dans une galerie située sous la chambre funéraire. Le site a été construit par des druides il y a cinq mille ans, pour l'emprisonner.

Si des investigateurs ont affronté les Profonds sur l'Île de Man (cf. *Le Ressac de Bryn Celli Du* scénario du *Livre de base 6e édtion française, p. 236*), ils pourront, avec appréhension, reconnaître les symboles de l'île de Man





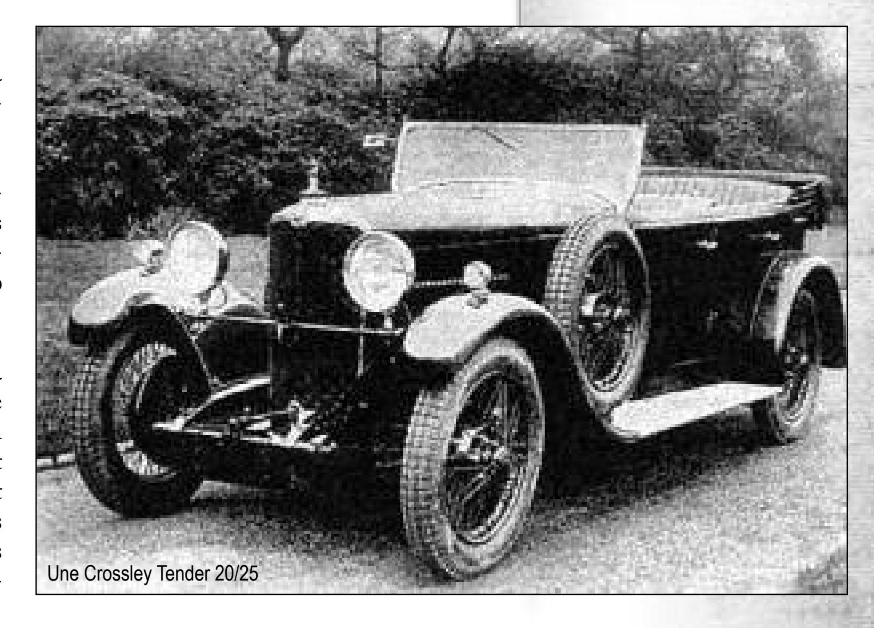


chose en tête : rejoindre la vallée de la Boyne au plus vite. En voiture, c'est l'affaire de deux ou trois heures s'ils sont extrêmement rapides. S'ils ne sont pas déjà passés à Trinity College et souhaitent bénéficier des enseignements du *Livre de Seán* (sort de révocation en particulier), cette étape va les retarder de quelques heures supplémentaires.

Les investigateurs peuvent se rendre dans la vallée de la Boyne de deux manières :

- Par le train. Le réseau dessert cette vallée, via la ville de Drogheda. On peut ensuite continuer à pied (cinq kilomètres).
- En voiture, en suivant un parcours quasi similaire. A noter la conduite à gauche : en cas de poursuite, si le conducteur vient du continent, il faut lui appliquer un malus de 20% sur les manœuvres délicates.

Sur place, le drame a commencé à se nouer. La Créature est sortie de la chambre funéraire une heure environ après la réussite de l'incantation et la confrontation entre les investigateurs et Serbeth. Les six hommes du Capitaine sont arrivés un peu avant (Serbeth avait envoyé ses ordres par anticipation), avec deux véhicules (des Crossleys Tender 20/25) et huit prisonniers de l'IRA, enchaînés. Le Capitaine leur a demandé d'emmener les prisonniers vers le centre de la chambre funéraire de Newgrange, et d'attendre dehors. Lors du réveil de la Créature, quatre prisonniers ont réussi à se cacher, quatre autres ont été déchiquetés. A sa sortie de la Chambre funéraire, quelques hommes de Serbeth ont tenté de faire feu sur la Créature mais se sont rapidement enfuis en courant,


Une Crossley Tender 20/25

## La Créature de la Boyne

**Apparence**
La Créature mesure plus de trois mètres de haut. Elle a une tête de crapaud, des jambes extrêmement musclées terminées de palmes terreuses, qui suggèrent qu'enfouie sous terre elle était endormie. Elle peut ramasser des rochers de plus de vingt kilogrammes et s'en servir de projectiles, et également donner des coups de griffes acérées. Elle est capable d'effectuer des bonds impressionnants de près de dix mètres, rendant les tirs à distance plus difficiles. Certaines des caractéristiques de la Créature de Boyne comportent trois valeurs, qui expriment l'augmentation au cours du temps de la puissance de la bête. La première valeur est applicable si les investigateurs l'affrontent dans les cinq heures qui suivent l'invocation ; la deuxième valeur s'ils l'affrontent entre cinq et dix heures après ; et la troisième valeur s'ils l'affrontent au-delà.

**Caractéristiques**

| | |
|---|---|
| FOR | 19 |
| CON | 17 |
| TAI | 19 |
| INT | 08 |
| POU | 11 |
| DEX | 14 |

| | |
|---|---|
| Mouvement | 8 |
| Points de Vie | 15 / 20 / 25 |

| | |
|---|---|
| • Griffes | 40% |

Dégâts 1D6+2 / 1D6+4 / 1D6+6

| | |
|---|---|
| Protection | 2 |
| Perte de SAN | 1/1D8 |

paniqués. Les deux Crossleys sont donc toujours garées à proximité. Si les investigateurs tardent vraiment trop à arriver, un jet de *Pister* sera nécessaire pour retrouver la trace de la Créature.

## Affronter la créature

Les investigateurs peuvent combattre la Créature de trois façons complémentaires :

- Avec des moyens classiques, comme les armes de l'IRA ou celles laissées par les hommes de Serbeth dans leurs Crossleys.

- En utilisant la Gae Bolga s'ils l'ont en leur possession (à utiliser comme javelot, 2D6+4 points de dégâts sur la Créature).

- Ou mieux encore, en tentant de révoquer la Créature si un investigateur sait exploiter le sort contenu dans le *Livre de Seán* : Invoquer/Révoquer la Créature de la Boyne, qui n'est efficace qu'aux environs du solstice d'hiver. La Créature dormant enterrée, son premier réflexe au réveil consiste à aller se baigner dans le point d'eau le plus proche. Sa révocation a pour effet de la renvoyer dans le tombeau funéraire principal du site de Newgrange, où elle va creuser une galerie profonde d'une dizaine de mètres avant de s'ensevelir en faisant s'écrouler la galerie sur elle-même.

Vue de profil et de haut de la Chambre funéraire. Au bout du couloir, une pierre déplacée avec de la terre retournée indique la galerie dans laquelle s'est enfouie la Créature.

# Epilogue

## Récompenses

Selon la façon dont les investigateurs auront interagi avec l'IRA, ils vont ajouter cette faction à leurs Cercles d'influence (« Proches » ou au contraire « Ennemis »).

Parvenir à libérer les quelques prisonniers irlandais survivants : +1D6 points de Santé Mentale.

1 point d'Aplomb et +1D8 de Santé Mentale si la Créature de la Boyne a été vaincue ou révoquée.

Les investigateurs auront également le sentiment d'avoir participé à un moment historique en Europe, en contribuant peut-être à renforcer une section de l'IRA (fourniture d'armes, indication sur un moyen de libérer discrètement de futurs prisonniers du Château de Dublin). Peut-être certains investigateurs vont-ils d'ailleurs avoir plus que de la sympathie pour la cause irlandaise. Les missions que peut confier l'IRA ne manquent pas, y compris en dehors de l'Irlande (relations avec les Fenians américains ou d'autres groupes amis en Europe, en Russie notamment).

## Vers une suite à cette histoire…

Si les investigateurs ont la curiosité de retourner dans le tombeau après avoir terrassé ou révoqué la Créature de la Boyne, ils remarqueront une lourde pierre légèrement déplacée qui obstruait la galerie dans laquelle elle était enterrée. Cette pierre sculptée présente une série de textes en écriture cunéiforme. Elle est extrêmement lourde et ce serait une mauvaise idée que de la déplacer (son origine druidique sert à protéger l'endroit de la mauvaise influence de la Créature). Par contre, il est relativement facile de recopier le texte pour l'analyser plus tard.

La pierre représente l'ancêtre des ogams, c'est-à-dire un court texte druidique. Il faudra trouver un spécialiste de l'écriture ogamique (Patrick Conmacne par exemple, si les investigateurs ont gardé un bon contact avec lui) pour obtenir la traduction du texte, qui présente Cuchulainn comme étant en fait le Grand Druide d'une Assemblée celte plusieurs fois millénaire. Ce Grand Druide était armé d'un javelot, la Gae Bolga, et d'un anneau magique. On vante les mérites de Cuchulainn dans sa lutte contre les serviteurs de Dagon, qui craignaient la Gae Bolga d'une part, mais aussi et surtout l'anneau, qui semblait permettre de se déplacer dans d'autres plans. L'ogam se termine en expliquant que l'anneau de Cuchulainn a été caché dans un site nommé « Zambujeiro ».

*Histoire/Géographie* -10% permet de savoir que Zambujeiro est le nom d'un mégalithe au Portugal, mais ça, c'est une autre histoire…

# DUBLIN

Scale of 1 mile

¼ ½ ¾ 1

Railways

# La Quête d'IRA, non ?

Dublin. Irlande. Décembre 1920.
La guerre civile fait rage entre les patriotes de l'IRA (Irish Republican Army) et l'occupant britannique, représenté par les sinistres Blacks&Tans. Elle engendre un climat de suspicion propre à angoisser même les plus aguerris.
À une époque où chacun peut devenir traître à sa propre cause, la guerre n'est qu'un prétexte permettant à l'occupant anglais d'invoquer les plus abominables moyens pour conduire ses desseins. Recrutés par l'armée terroriste, les investigateurs sont contraints de composer avec ces incertitudes.

Plongez au cœur de l'un des plus dramatiques épisode de l'histoire de l'Irlande : la guerre d'indépendance des années 20. Partez à la découverte du folklore irlandais et de ses secrets enfouis, jusqu'à découvrir les moyens d'éradiquer une menace ancestrale.

Ce scénario a remporté le *Trophée du Meilleur Scénario 2008* lors du salon international des Utopiales de Nantes.

Ce supplément est accompagné d'un nouvel écran cartonné trois volets, commémoratif du 30ᵉ anniversaire du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.



Prix public conseillé 20 €







